

Das ist ein Abenteuer, das Ihnen einen tollen Einblick in die Welt der Mythen und Legenden gibt. Sie werden auf einer Reise durch die Zeit und über die Welt, um die Macht des Warlocks zu besiegen. Der Warlock ist ein mächtiger Dämon, der versucht, die Welt in seine Gewalt zu bringen. Um ihn zu besiegen, müssen Sie verschiedene Rätsel lösen und verschiedene Gegenstände sammeln. Das Spiel ist sehr spannend und erfordert viel Geduld und Konzentration.

0.3

Versionen für die Versionen

Original program by O. Zimmer**Amiga version by P. Degenne****Commodore 64 version by Imagitec Design Ltd.****Apple IIGS/Macintosh version by Ordigrames**

Um weiterzulesen, drücken Sie den zentralen Teil der bedienbaren Tasten.

Die Geschichte beginnt mit dem Aufstieg des Warlocks. Er hat die Macht der Dunkelheit an sich gerissen und versucht, die Welt in seine Gewalt zu bringen. Seine Macht ist so groß, dass sie die gesamte Welt bedroht. Um den Warlock zu besiegen, müssen Sie verschiedene Rätsel lösen und verschiedene Gegenstände sammeln. Das Spiel ist sehr spannend und erfordert viel Geduld und Konzentration. Es ist ein tolles Abenteuer, das Ihnen viel Spaß machen wird.

Um weiterzulesen, drücken Sie den zentralen Teil der bedienbaren Tasten.

Wenn Sie weitere Informationen über das Spiel erhalten möchten, rufen Sie uns an.

WARLOCK'S QUEST

English	page 2
Français	page 5
Deutsch	Seite 8

Deep in the boiling entrails of the Earth, dwell the infernal powers of darkness, ruled over by HE whose name must never be pronounced !

The foul master of misrule has stolen the KARNA from mankind.

The KARNA is the ultimate precious jewel, granting infinite power to he who learns the secrets of its workings.

To prevent such chaotic events as light becoming darkness in the world, the KARNA must be wrested from the hands of the Lord of Wrongdoing, and only you can do this.

In the steaming pits of the abyss, amongst grotesque demonic beasts and cruel traps you must find eight objects that will lead you to the KARNA.

But! Expect no respite from Him, and be ready for the final combat that must surely decide the future of the world.

May the Lords of Light be with you as you prepare for the greatest quest of all.

LOADING INSTRUCTIONS

Switch off the computer and follow the specific instructions for your machine:

ATARI : Switch on the computer and insert the game disk. Click twice on the icon ERE.PRG.

AMIGA : Switch on the computer. (On AMIGA 1000 load your KICKSTART version first) When it asks for WORKBENCH, insert the game disk. It will load automatically.

APPLE IIGS : Insert the game disk and switch on the computer. The game will load automatically.

COMMODORE 64 : Switch on the computer.

Disk version : type LOAD"*",8,1 (press RETURN).

Tape version : type LOAD (press RETURN and PLAY).

COMMANDS

Movement :

You can play either with joystick or keyboard.

At the start or during the game, you can select joystick or keyboard by pressing:

ATARI-AMIGA-C64

and

APPLE IIGS

0- keyboard

1- joystick port 1

2- joystick port 2

K- keyboard

J- joystick

Joystick movement :

Jump left Jump in place Jump right and grab creepers

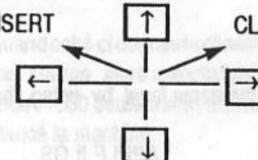


button = FIRE

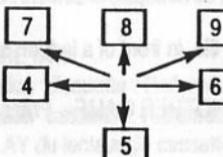
Keyboard movement :

ATARI

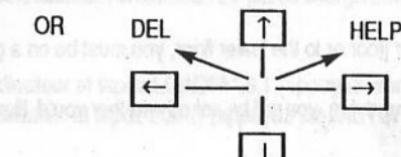
INSERT CLR/HOME



AMIGA



OR



Im Innem der Erde, wo höllische Mächte walten, wohnt derjenige, dessen Name unaussprechlich ist.

ER hat der Menschheit den KARNA gestohlen.

Der Karna ist der größte und reinste Schmuckstein: er verleiht unbeschränkte MACHT demjenigen, der damit umzugehen weiß. Damit das Licht nicht Dunkel werde und das Gesetz nicht Chaos, ziehen Sie los auf die Suche des KARNA.

In den tiefsten Meeresgründen, umstellt von gräßlichen Kreaturen und hinterhältigen Fällen, müssen Sie 8 Gegenstände finden, bevor Sie den KARNA erobern.

Aber ER wird das nicht zulassen! Erst ein letzter Kampf wird über den Erfolg Ihrer SUCHE entscheiden.

LÄDEN UND INBETRIEBNAHME

Schalten Sie den Computer aus, und folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihr Gerät:

ATARI: Schalten Sie den Computer wieder ein, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk. Klicken Sie auf das Icon ERE.PRG.

AMIGA: Schalten Sie den Computer wieder ein; (auf AMIGA 1000 laden Sie zuerst ihre KICKSTART-Version) wenn der Computer nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Spieldiskette ein. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

APPLE IIGS: Legen Sie die Spieldiskette ein, und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

COMMODORE 64: Schalten Sie den Computer wieder ein.

Diskettenversion: Tippen Sie LOAD*, 8,1 (auf RETURN drücken).

Kassettenversion: Tippen Sie LOAD (auf RETURN und die PLAY-Taste am Recorder drücken).

STEUERUNG

Bewegungen:

Man kann entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur spielen.

Zu Beginn oder während des Spiels können Sie den Joystick oder die Tastatur anwählen:

ATARI-AMIGA-C64:

Taste 0 - Tastatur

Taste 1 - Joystick auf Port 1

Taste 2 - Joystick auf Port 2

und

APPLE IIGS:

K- Tastatur

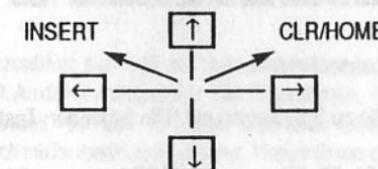
J- Joystick

Joystick:

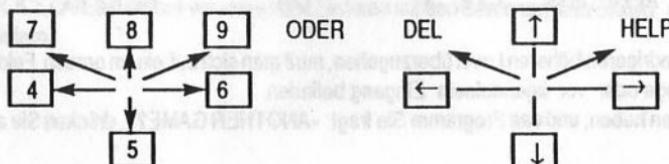


Tastatur:

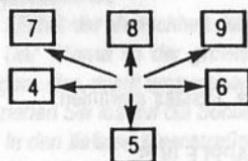
ATARI



AMIGA



APPLE II GS



Feuertaste: ATARI Tasten CTRL, SHIFT (links oder rechts) oder ALT.
AMIGA Verwenden Sie die Leertaste.
APPLE IIGS ... Verwenden Sie die Taste OPTION oder den Mouseknopf.
C64 Verwenden Sie die Leertaste.

Eine Partie beenden: Die Taste ESC (oder RUN/STOP auf C64) dient zum Abbruch des Spiels.

Pause: ATARI Leertaste AMIGA P
APPLE IIGS P C64 RETURN

Um weiterzuspielen, drücken Sie ein zweites Mal auf die betreffende Taste.

Schwierigkeitsgrad:

Den Schwierigkeitsgrad können Sie zu Spielbeginn mit Hilfe folgender Tasten bestimmen:

ATARI F1, F2, F3 **AMIGA** F1, F2, F3
APPLE IIGS 1 2 3 **C64** F1 F2 F3

Um auf einen niedrigeren/höheren Level überzugehen, muß man sich auf einem grauen Feld, vor einer Leiter, einer Treppe oder vor irgendeinem Eingang befinden.

Wenn Sie verloren haben, und das Programm Sie fragt: «ANOTHER GAME?», drücken Sie auf Y für JA und N für Nein.

Olivier ZIMMER

Olivier Zimmer leaped from school straight into micro-computers. At university he soon became known as Dr. Algorithmus. His organism has now adapted to a diet of raw micros, which he chews mercilessly before spitting them out to the delight of family and friends. For dessert, he likes Heroic Fantasy, horror movies and howling at the moon. Zimmer is a founder-member of Role Play Game Club, which explains in part the hellishly blood-curling nature of WARLOCK'S QUEST.

Olivier Zimmer attend d'obtenir un bac C avant de se jeter dans les bras de l'informatique. A la fac, il cajole l'algorithme, et chez lui, malmène les octets à l'aide de multiples ordinateurs. Vivant dans un fouillis inextricable de machines et de paperasses, il se détend à l'aide de lectures fantastiques, de films d'horreur et de vagabondage nocturne. Grand amateur d'Heroic Fantasy, membre fondateur d'un club de «role playing game». Il se prépare après WARLOCK'S QUEST, à remplir une nouvelle disquette des démons qui le hantent.

Olivier Zimmer konzentriert sich voll auf sein naturwissenschaftliches Abitur, bevor er sich in die Arme der Informatik wirft. An der Uni hätschelt er den Algorithmus, während er zu Hause auf seinem Computer die Bytes mißhandelt. Er lebt in einem heillosen Durcheinander von Geräten und Papierkram und entspannt sich mit fantastischer Literatur, Horrorfilmen und bei nächtlichen Streifzügen. Als großer Fan von Heroic Fantasy und Gründungsmitglied eines Rollenspielclubs bereitet er sich nach WARLOCK'S QUEST darauf vor, eine neue Diskette mit den Dämonen auszufüllen, die in seinem Hirn herumgeistern.